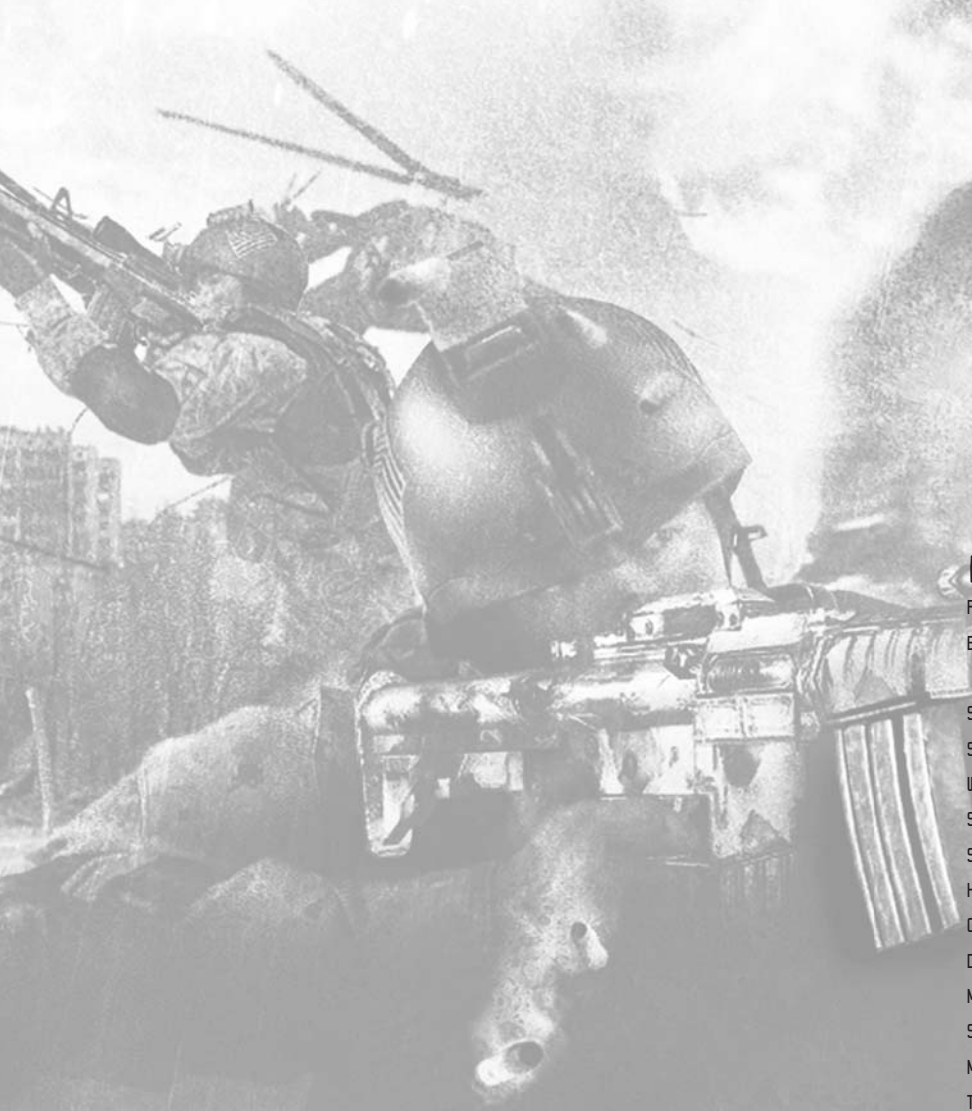

SHADOW OPS™ RED MERCURY™

INHALTSVERZEICHNIS

Fehlerbehebung 4
Erste Schritte 6
Die ReadMe-Datei 6
Setup und Installation 6
Steuerung 7
Willkommen bei **Shadow Ops™: Red Mercury** 8
Startmenü 8
Spiele speichern 9
Hauptmenü 9
Optionenmenü 10
Der Spielablauf 12
Mehrspieler 15
Shadow Ops-Taktiken 19
Mitwirkende 20
Technischer Support 27

FEHLERBEHEBUNG

HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, **ob Ihr System den Anforderungen entspricht**, die auf der Packung aufgelistet sind.
Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Start**" und wählen Sie die Option „**Ausführen**". Geben Sie in das Textfeld „**dxdiag**" ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

Hinweis: Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf ihrem System aktiv sind, nennt man auch „**Hintergrundanwendungen**". In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus-** oder **Crash Guard-**Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren" „Schließen", oder ähnliches).

- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann" nachlesen.

Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „**aufzuräumen**".
Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes" System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.
Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

Die Benutzung der Windows-Hilfe

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start" und wählen Sie die Option „Hilfe" (bzw. „Hilfe und Support"), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk" (Win 98/ME), „Fehlerprüfung" (Win 2000/XP), „Defragmentierung" und „Datenträgerbereinigung". Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

Das Spiel stürzt ab oder hängt?

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

- **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

- **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

- Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

Wichtiger Hinweis: Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen" angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".
Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.
3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer" und „Systray") zu beenden.

Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.
2. Klicken Sie auf „Task-Manager", um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".
Hinweis: Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration"). Bereiten Sie bitte auch Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98;Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber

FEHLERBEHEBUNG

ERSTE SCHRITTE

Die ReadMe-Datei

Das Spiel **Shadow Ops™: Red Mercury** enthält eine ReadMe-Datei, in der sowohl die Lizenzvereinbarung als auch aktuelle Informationen zum Spiel nachzulesen sind. Sie sollten diese auf jeden Fall konsultieren, da darin Änderungen beschrieben werden, die erst am Spiel vorgenommen wurden, als dieses Handbuch bereits in Druck war.

Wenn Sie sich die Datei ansehen möchten, dann wechseln Sie bitte zunächst in das Installationsverzeichnis von **Shadow Ops™: Red Mercury** auf Ihrer Festplatte, normalerweise „C:\Programme\Atari**Shadow Ops™: Red Mercury**". Doppelklicken Sie auf die Datei „ReadMe.txt", um sie zu öffnen. Sie können die ReadMe-Datei auch aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche „Start" in der Windows®-Taskleiste klicken und im daraufhin erscheinenden Menü zuerst die Option „Programme", dann „Atari", dann „**Shadow Ops™: Red Mercury**" und schließlich die ReadMe-Datei wählen.

SETUP UND INSTALLATION

1. Starten Sie Windows® 98SE/Me/2000/XP.
2. Legen Sie die **Shadow Ops™: Red Mercury** DVD-ROM in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die AutoPlay-Funktion aktiviert ist, wird jetzt ein Startfenster eingeblendet. Wenn die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert ist und die Installation nicht automatisch beginnt, dann klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Start" in Ihrer Windows®-Taskleiste, dann auf „Ausführen...". Geben Sie „D:\Setup" ein und klicken Sie auf „OK". Hinweis: Falls Ihrem DVD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe als D zugewiesen ist, dann verwenden Sie stattdessen diesen Buchstaben.
4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um **Shadow Ops™: Red Mercury** zu installieren.
5. Sobald die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Start" in der Windows®-Taskleiste und wählen Sie Programme/Atari/SHADOW OPS RED MERCURY/SHADOW OPS RED MERCURY, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Damit Sie **Shadow Ops™: Red Mercury** spielen können, muss sich die DVD-ROM im Laufwerk befinden.

DirectX® installieren

Shadow Ops™: Red Mercury benötigt DirectX® 9.0 oder eine höhere Version, damit es ordnungsgemäß funktioniert. Wenn DirectX® 9.0 oder höher auf Ihrem System nicht installiert ist, dann klicken Sie auf „Ja", wenn Sie gefragt werden, ob Sie es installieren möchten.

STEUERUNG

AKTION	STEUERUNG	ALTERNATIVE STEUERUNG
Feuern	Linke Maustaste	
Nach vorne bewegen	Pfeil oben	W
Nach hinten bewegen	Pfeil unten	S
Ansicht zentrieren	Ende	Pos1
Nach links bewegen/lehnen	Pfeil links	A
Nach rechts bewegen/lehnen	Pfeil rechts	D
Ziele/Punkte	Tab	F3
Vorherige Waffe	Ü	Mausrad abwärts
Nächste Waffe	+	Mausrad aufwärts
Zielvorrichtung heranzoomen	Mausrad aufwärts	
Zielvorrichtung wegzoomen	Mausrad abwärts	
Zielen/Zielvorrichtung	Rechte Maustaste	
Nachladen	R	
Aktion	Eingabe	F
Ducken	C	
Springen	Rücktaste	Leertaste
Granate rollen	B	
Granate werfen	G	
Nahkampfattacke	Mittlere Maustaste	STRG
Mehrspieler-Chat	T	
Mehrspieler-Teamchat	Z	
Screenshot	F9	

Dies ist die voreingestellte Konfiguration. Sie können die Konfiguration im Optionsmenü unter „Steuerung" ändern (siehe Abschnitt „Optionenmenü" auf Seite 10).

WILLKOMMEN BEI SHADOW OPS™: RED MERCURY

Stellen Sie sich eine Atombombe vor, die in einen Rucksack passt, aber dennoch genug Sprengkraft besitzt, um Millionen zu töten. Stellen Sie sich eine solche Waffe in den falschen Händen vor.

Sie sind Frank Hayden, ein Elitesoldat der Delta Force, im Auftrag der CIA unterwegs. Ihre Mission: Finden und entschärfen Sie eine Waffe von unglaublicher Zerstörungskraft, bekannt als Red Mercury. Die Terroristen, die diese furchtbare Waffe in ihre Gewalt gebracht haben, werden vor nichts zurückschrecken, um Angst und Chaos zu verursachen. Ihre Verfolgungsjagd führt Sie in einige der gefährlichsten, vom Krieg heimgesuchten Teile dieser Welt.

Dabei sind Sie keineswegs der einzige, der hinter dieser Waffe her ist: Die Russen behaupten, Red Mercury zu suchen, um einen Atomkrieg zu verhindern. Kann man ihnen trauen? Und wie steht es mit der CIA und den geheimen Informationen, die Sie von ihr bekommen?

Finden Sie schnell Antworten, denn das Leben von Millionen liegt jetzt in Ihren Händen.

STARTMENÜ

Neues Spiel

1. Klicken Sie im Startmenü auf „Neues Spiel". Klicken Sie auf „Name", um Ihrem Profil einen Namen zu geben. Drücken Sie die Eingabe-Taste, sobald Sie fertig sind.
2. Wählen Sie einen der folgenden Schwierigkeitsgrade aus: Infanterie (leicht), Ranger (normal), Grünes Barett (schwerer) oder Delta Force (am schwersten). Klicken Sie auf „Spiel anlegen", um ein Profil zu erstellen.
3. Nachdem Sie Ihr Profil erstellt haben, gelangen Sie ins Optionenmenü. Klicken Sie auf „Weiter", sobald Sie die Einstellungen geändert haben. Sie gelangen dann ins Hauptmenü.
4. Klicken Sie im Hauptmenü auf „Kampagne".

Spiel laden

1. Klicken Sie im Startmenü auf „Spiel laden". Linksklicken Sie auf den Profilnamen, den Sie verwenden möchten. Rechtsklicken Sie auf ein Profil, um es zu löschen.
2. Klicken Sie im Hauptmenü auf „Kampagne".
3. Klicken Sie im Kampagnenmenü auf den Namen des Levels, den Sie laden möchten.

Mehrspieler

Siehe Abschnitt „Mehrspieler" auf Seite 15.

SPIELE SPEICHERN

Nach dem erfolgreichen Abschluss eines Levels wird Ihr Fortschritt automatisch gespeichert. Sie können dann über das Menü „Profil laden" den nächsten Level laden und das Spiel dort starten.

Wenn Sie im Verlauf eines Levels sterben, können Sie den Level neu starten, so oft Sie wollen.

Warnung

Delta Force: Auf dem Schwierigkeitsgrad Delta Force haben Sie nur ein Leben. Wenn Sie sterben, während Sie auf dem Schwierigkeitsgrad Delta Force spielen, müssen Sie noch einmal ganz von vorne anfangen. Sie müssen also während des gesamten Spieles mit einem einzigen Leben auskommen! Sie können allerdings jederzeit das Spiel verlassen und später am Anfang des Levels weiterspielen, in dem Sie waren. Wenn Sie jedoch sterben, nachdem Sie das Spiel fortgesetzt haben, gehen alle gespeicherten Fortschritte verloren, und Sie müssen wieder an den Anfang zurück.

HAUPTMENÜ

Kampagne

Klicken Sie auf „Kampagne", um ein Spiel fortzusetzen. Um einen Level zu spielen, den Sie bereits abgeschlossen haben, klicken Sie einfach auf den Namen des Levels.

Mehrspieler

Siehe Abschnitt „Mehrspieler" auf Seite 15.

Namen ändern

Geben Sie Ihrem Profil einen neuen Namen.

OPTIONEN

Passen Sie die Spieleinstellungen an Ihre eigenen Vorlieben an (siehe Abschnitt „Optionenmenü" auf Seite 10).

Extras

Klicken Sie auf eines der verfügbaren Extras, um es sich anzusehen. Sie können im Verlauf des Spiels in den verschiedenen Modi einige Extras freischalten.

OPTIONENMENÜ

Klicken Sie auf „Optionen“ im Hauptmenü, um die Grafik-, Audio- und Steuerungseinstellungen zu konfigurieren.

Grafikeinstellungen

Auflösung: Klicken Sie diese Option an, um die Grafikauflösung zu wählen, mit der Sie spielen möchten.

Gamma: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um den Gammawert zu verringern bzw. zu erhöhen und ihn so an Ihren Monitor anzupassen

Vollbildschirm: Schalten Sie diese Option AN, um das Spiel im Vollbildmodus auszuführen.

Standard: Setzen Sie alle Grafikeinstellungen auf ihren ursprünglichen Wert zurück.

Annehmen: Übernehmen Sie die Änderungen an den Grafikeinstellungen.

Steuerung

Belegen Sie Tasten mit verschiedenen Spielfunktionen, z. B. Bewegungsmanövern und Waffen. Klicken Sie auf die Funktion, die Sie ändern möchten, und drücken Sie dann die Taste, die mit dieser Funktion belegt werden soll. Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die Esc-Taste drücken, oder die Tastenzuweisung rückgängig machen, indem Sie die Entf-Taste drücken.

Audio

Effekte: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um die Lautstärke der Soundeffekte zu verringern bzw. zu erhöhen.

Musik: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um die Lautstärke der Musik zu verringern bzw. zu erhöhen.

Dialog: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um die Lautstärke der Dialoge zu verringern bzw. zu erhöhen.

Untertitel: Schalten Sie die Untertitel für die gesprochenen Dialoge AN/AUS.

Hochwertiger Sound: Schalten Sie diese Option AN, um das Spiel zu einem echten Hörgenuss zu machen.

3D+EAX™: Schalten Sie diese Option AN, um EAX™ Environmental Audio für Ihre EAX™-kompatible Soundkarte zu aktivieren.

Einstellungen

Maus umkehren: Aktivieren Sie diese Funktion, um die Y-Achse (aufwärts/abwärts) Ihrer Maus umzukehren.

Mausgeschwindigkeit: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um die Schnelligkeit zu verringern bzw. zu erhöhen, mit der das Spiel auf Ihre Mausbewegungen reagiert.

Ducken/Wieder aufrichten: Wenn diese Option AN ist, bewirkt die Betätigung der Ducken-Taste (standardmäßig die C-Taste), dass Sie sich ducken und in dieser Position bleiben, bis die Ducken-Taste erneut gedrückt wird.

Standard: Setzen Sie die Einstellungen auf ihren ursprünglichen Wert zurück.

Details

Textur: Klicken Sie auf diese Option, um den Detailgrad anzupassen, mit dem Objekte und Umgebungen im Spiel dargestellt werden. Wenn Sie den Texturgrad verringern, könnte es sein, dass das Spiel auf älteren Systemen schneller läuft.

Charakter: Klicken Sie auf diese Option, um den Detailgrad anzupassen, mit dem Charaktere im Spiel dargestellt werden. Wenn Sie diesen Wert verringern, könnte es sein, dass das Spiel auf älteren Systemen schneller läuft.

Schatten: Ändern Sie den Detailgrad, mit dem Schatten im Spiel dargestellt werden.

Standard: Setzen Sie alle Detaileinstellungen auf ihren ursprünglichen Wert zurück.

Annehmen: Übernehmen Sie die Änderungen an den Detaileinstellungen.

HUD

Das Head-Up-Display (HUD) zeigt Informationen über Ihre Gesundheit und die verbleibende Munition an (siehe Abschnitt „Head-Up-Display“ auf Seite 12).

Höhe: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um die Höhe des HUD zu verringern bzw. zu erhöhen (Abstand vom unteren Ende des Bildschirms).

Breite: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um die Breite des HUD zu verringern bzw. zu erhöhen (Abstand von der Bildschirmseite).

Transparenz: Klicken Sie auf die Pfeile links/rechts, um die Transparenz des HUD zu verringern bzw. zu erhöhen.

Fadenkreuz: Hier können Sie das Fadenkreuz verändern, das im HUD angezeigt wird.

Standard: Setzen Sie alle HUD-Einstellungen auf ihren ursprünglichen Wert zurück.

Cheats

Hier können Sie Cheat-Codes eingeben.

DER SPIELABLAUF

Head-Up-Display

Schadensanzeige

Wenn Sie unter Beschuss geraten, zeigt ein rotes Aufblitzen die Richtung an, aus der Sie beschossen werden.

Gesundheitsanzeige

Wenn Ihre Gesundheit auf Null sinkt, sterben Sie. Halten Sie nach Gesundheitspacks Ausschau, die in den Levels verteilt sind, um Ihre Gesundheit aufzufrischen.

Info über Waffen und Munition

Die Zahl links vom Waffensymbol zeigt die restliche Munition im verwendeten Magazin. Die rechte Zahl ist Ihr Munitionsvorrat. Die Anzahl an Granaten wird durch Punkte unter dem Waffensymbol angezeigt.

Entfernung und Richtung des nächsten Ziels

Durch den Zeiger hier oben werden Sie über die Richtung und die Entfernung des nächsten Ziels informiert.

Achtung:
Die Entfernung des nächsten Ziels wird auf den Schwierigkeitsgraden Ranger, Grünes Barett und Delta Force nicht angezeigt.

Teamkameraden und Freunde

In vielen Missionen kämpfen Sie Seite an Seite mit anderen. In den meisten Fällen sind Sie der Teamchef und erhalten von Ihren Teamkollegen wichtige Informationen.

Wenn Sie auf eine Person aus Ihrem Team zielen, wird deren Name eingeblendet, und ein „Feuer einstellen"-Symbol ersetzt das Fadenkreuz. Obwohl Sie Ihre Teamkollegen nicht töten können, haben diese es verständlicherweise nicht gerne, von Ihnen beschossen zu werden. Sie müssen Ihr Team beschützen, so dass es seinen Teil der Mission erledigen kann.

Hinweis: In Mehrspieler-Partien können Sie einstellen, wie viel Schaden angerichtet wird, wenn man auf seine eigenen Leute schießt („Team-Beschuss").

Munition

Jede Waffenklasse hat einen eigenen Munitionstyp. Während der Missionen können Sie Munition finden. Laufen Sie einfach drüber, um sie aufzuheben. Drücken Sie zum Nachladen die R-Taste. Verwenden Sie das Mausrad oder Ü bzw. +, um Ihre Waffen durchzugehen.

Hinweis: Wenn Ihnen die Munition ausgeht, können Sie Ihre Waffen auch im Nahkampf einsetzen (siehe „Nahkampf" auf Seite 14).

Missionsziele

Vor jeder Mission können Sie Ihre Missionsziele einsehen, indem Sie die Tab-Taste oder die F3-Taste drücken. Klicken Sie auf ein Ziel, um mehr Informationen darüber zu erhalten. Sie müssen alle Ziele erfüllen und das Ende eines Levels erreichen, um zum nächsten Level zu gelangen.

WAFFENMODI

Zielen/Lehnen

Verwenden Sie den Zielen-Modus, um Ihre Feinde gut im Blick zu haben. Im Zielen-Modus können Sie die Zielvorrichtung Ihrer Waffe verwenden, um präzisere Schüsse abzugeben. Sie können sich in diesem Modus allerdings nicht bewegen.

- Drücken Sie die rechte Maustaste, um den Zielen-/Lehnen-Modus zu aktivieren.
- Verwenden Sie das Mausrad, um mit den Scharfschützengewehren heran- oder wegzuzoomen.
- Verwenden Sie die Maus, um zu zielen.
- Drücken Sie die A-Taste, um sich nach links zu lehnen. Drücken Sie die D-Taste, um sich nach rechts zu lehnen.
- Drücken Sie die linke Maustaste, um zu feuern.
- Drücken Sie die G-Taste, um eine Granate zu werfen.
- Drücken Sie die B-Taste, um eine Granate zu rollen
- Drücken Sie die C-Taste, um sich zu ducken.

Nahkampf

Für eine Nahkampfattacke setzen Sie Ihre Waffe als Keule ein, um einen Gegner niederzuschlagen. Dies ist nützlich, wenn ein Gegner sich in unmittelbarer Nähe befindet oder auf Sie zustürmt und Sie keine Munition mehr haben oder gerade nachladen. Um eine Nahkampfattacke auszuführen, klicken Sie die mittlere Maustaste oder drücken Sie die STRG-Taste.

Geschütze

Geschütze können hinter den feindlichen Linien gefunden werden. Diese hochkalibrigen Waffen können ganze Gebiete schnell von Feinden säubern. Um ein Geschütz zu bemannen, bewegen Sie sich hinter die Waffe und drücken Sie die Benutzen-Taste.

Sprengladungen platzieren

In manchen Missionen müssen Sie an bestimmten Stellen, z. B. an einer Tür oder an einem Panzer, Sprengladungen anbringen. Die Ladungen tauchen nicht in Ihrer Waffenauswahl auf. So bringen Sie eine Ladung an:

1. Begeben Sie sich in die Nähe der Platzierungsmarkierung an dem Objekt, das Sie zerstören müssen.
2. Zielen Sie auf das Objekt. Drücken und halten Sie die Benutzen-Taste (Eingabe-Taste oder F-Taste), um die Ladung anzubringen. Daraufhin leuchtet eine Reihe von Lichtern an der Sprengladung auf. Wenn alle Lichter grün sind, gehen Sie besser in Deckung. Die Explosion könnte Sie sonst verletzen oder sogar töten.
3. Wenn Sie die Benutzen-Taste (Eingabe-Taste oder F-Taste) loslassen, bevor alle Lichter grün aufleuchten, müssen Sie wieder von vorn beginnen.

MEHRSPIELER

Wenn Sie eine Mehrspielerpartie starten, müssen Sie zunächst angeben, ob Sie in einem lokalen Netzwerk (LAN) spielen möchten oder über das Internet. Sobald Sie sich entschieden haben, können Sie entweder einem laufenden Spiel beitreten oder selbst ein Spiel auf Ihrem PC hosten, dem andere Spieler beitreten können. Wenn Sie einem Spiel beitreten, können Sie auf den Spielnamen rechtsklicken, um sich näher über die Spieleinstellungen zu informieren.

Ein Spiel hosten

Wählen Sie „Hosten", um ein LAN- oder Internet-Spiel zu starten, an dem andere teilnehmen können. Sie können dann die Parameter für das Spiel einstellen:

Server-Name: Der Name, den Ihr Server tragen wird.

Passwort: Wenn Sie ein Passwort festlegen, müssen die Spieler, die Ihrem Server beitreten wollen, das Passwort eingeben. Das kann ganz nützlich sein, wenn Sie z. B. sichergehen möchten, dass nur Ihre Freunde mitmachen können.

Admin-Passwort: (Für Profis) Wenn Sie ein solches Passwort festlegen, können Sie sich ins Spiel einloggen und grundlegende administrative Aktionen ausführen (Laden der nächsten Karte in der Karten-Rotationsliste, Rauswurf eines Spielers etc.).

Dedizierten Server starten: Wenn diese Option AN ist, fungiert der Host-PC lediglich als Server. Solange das Spiel darauf gehostet wird, kann niemand an dem dedizierten Server-PC spielen. Ein dedizierter Server kann bis zu 32 Spieler pro Spiel aufnehmen.

Einem Spiel beitreten

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, einem Spiel beizutreten, können Sie die verfügbaren Spiele nach Typ ordnen und sich näher über ein Spiel informieren, bevor Sie ihm beitreten (Anzahl der Spieler, Dauer, Regeln, Team-Beschuss, etc.). Während des Spiels können Sie die M-Taste verwenden, um sich die Spielregeln und die Karte des aktuellen Spiels anzusehen.

Sobald Sie die Serveroptionen eingestellt haben, geht es weiter mit der Karten-Rotationsliste.

Karten-Rotationsliste: Hier können Sie festlegen, welche Karten Sie spielen möchten, und die Kartenoptionen einstellen. Die Karten-Rotationsliste sollte nur Karten enthalten, die dieselbe maximale Spielerzahl aufweisen, sonst könnten Spieler entfernt werden, wenn das Spiel von einer Karte, die 32 Spieler verkraftet, zu einer Karte wechselt, die weniger Spieler unterstützt. Mindestens zwei Spieler müssen dem Spiel beitreten, damit die Rotation anfängt.

Klicken Sie auf „Karte hinzufügen", um eine neue Karte in die Liste aufzunehmen, und stellen Sie die Optionen ein. Sie können auf eine Karte rechtsklicken, um sie zu entfernen. Sie können Karten auch verschieben, indem Sie linksklicken und sie an eine andere Stelle ziehen.

Dedizierter Server

Wenn diese Option AN ist, fungiert der Host-PC lediglich als Server. Solange das Spiel darauf gehostet wird, kann niemand an dem dedizierten Server PC spielen. Ein dedizierter Server kann bis zu 32 Spieler pro Spiel aufnehmen. Der Host kann festlegen, dass nur auf einer einzigen Karte gespielt wird, oder aber mehrere Karten auswählen, die dann nacheinander aufgerufen (rotiert) werden.

Klicken Sie auf „Karte hinzufügen" im „Dedizierter Server"-Menü, um eine neue Karte in die Rotationsliste aufzunehmen. Die Rotationsliste darf nur Karten enthalten, die dieselbe maximale Spielerzahl aufweisen, sonst könnten Spieler entfernt werden, wenn das Spiel von einer Karte, die 32 Spieler verkraftet, zu einer Karte wechselt, die weniger Spieler unterstützt. Mindestens zwei Spieler müssen dem Spiel beitreten, damit die Rotation anfängt.

Sie können die Karten-Rotationsliste bearbeiten, indem Sie auf einen Kartennamen linksklicken und ihn an die gewünschte Stelle verschieben. Wenn Sie einmal auf einen Kartennamen linksklicken, öffnet sich das Kartenoptionen-Fenster (Zeit, Spieler etc.).

Verbindung durch eine Firewall

Wenn Sie versuchen, ein Spiel von einem PC aus zu hosten, der sich hinter einer Firewall befindet, kann es sein, dass Sie Ihre Firewall für die Port-Weiterleitung konfigurieren müssen. Einige Firewalls fordern Sie automatisch dazu auf, sobald sie bemerken, dass ein ihnen unbekanntes Programm versucht, Daten zu senden. Sollte keine Verbindung zustande kommen, müssen Sie Ihre Firewall unter Umständen manuell so konfigurieren, dass sie die folgenden Ports öffnet und weiterleitet:

- Der Standard-Spielport ist 7777.
- Der Anfrage-Port ist 7778.

Wenn Sie nicht genau wissen, wie Sie die Einstellungen Ihrer Firewall ändern können, konsultieren Sie bitte das Benutzerhandbuch Ihrer Firewall.

Mehrspieler-Regeln

Deathmatch

- Hier gilt die Regel „Jeder gegen jeden", egal ob man Terrorist oder Mitglied der Special Forces ist.
- Die Klasse, für die Sie sich entscheiden, bestimmt auch Ihre Waffenauswahl.
- Das Wechseln der Klasse kann Ihnen in manchen Situationen Vorteile verschaffen. Lernen Sie die Stärken und Schwächen aller Klassen kennen.
- Der Host legt die maximale Spielerzahl, die Spieldauer, das Kill-Limit und die erste Karte fest.
- Der erste Spieler, der das Kill-Limit erreicht, gewinnt. Falls nach Ende der Spielzeit kein Spieler das Kill-Limit erreicht hat, gewinnt derjenige mit den meisten Kills.
- Sie können unbegrenzt oft wieder einsteigen.
- Nach Ende der Partie wird eine Punkttabelle angezeigt.
- Wenn ein Spieler Selbstmord begeht (z. B. mit einer Granate), bekommt der Spieler einen Kill von seinen Punkten abgezogen.

Team Deathmatch

- Zwei Teams bekämpfen einander: Special Forces gegen Terroristen. Die Punkte der Spieler eines Teams werden addiert, um das Siegerteam zu ermitteln.
- Die Klasse, für die Sie sich entscheiden, bestimmt auch Ihre Waffenauswahl.
- Der Host legt die maximale Spielerzahl, die Spieldauer, das Kill-Limit und die erste Karte fest. Außerdem stellt er Team-Beschuss AN oder AUS.
- Das erste Team, das das Kill-Limit erreicht, gewinnt. Falls nach Ende der Spielzeit kein Team das Kill-Limit erreicht hat, gewinnt dasjenige mit den meisten Kills.
- Geben Sie Ihrem Team Feuerschutz. Schwere Waffen-Charaktere können Unterstützungsfeuer für Soldaten-Charaktere bieten.

Capture the Flag

- Zwei Teams bekämpfen einander. Special Forces gegen Terroristen. Jedes Team versucht, die Fahne des Gegners zu holen und zu seiner eigenen Basis zu bringen.
- Die Klasse, für die Sie sich entscheiden, bestimmt auch Ihre Waffenauswahl.
- Der Host legt die maximale Spielerzahl, die Spieldauer, das Punktelimit und die erste Karte fest. Außerdem stellt er Team-Beschuss AN oder AUS.
- Ein Punkt kann nur erzielt werden, falls sich die eigene Fahne in der Heimbasis befindet, wenn die gegnerische Fahne dorthin gebracht wird.
- Wenn Sie den Fahnenträger des gegnerischen Teams töten, verliert er die Fahne. Wenn Sie die Fahne berühren, wird sie automatisch in Ihre Basis zurückgeschickt. Sie können die gegnerische Fahne aufheben, falls ein Teamkollege getötet wird.
- Das erste Team, welches das Punktelimit erreicht, gewinnt. Falls nach Ende der Spielzeit kein Team das Punktelimit erreicht hat, gewinnt dasjenige mit den meisten Flaggen-Punkten.
- Teamwork ist von entscheidender Bedeutung für den Sieg. Scharfschützen können Ihrem Team bei einem Angriff auf die Fahne Feuerschutz bieten.

V.I.P.-Eskorte

- Zwei Teams bekämpfen einander. Special Forces gegen Terroristen. Ziel der Terroristen ist es, den V.I.P. zu töten. Es ist die Aufgabe der Special Forces, den V.I.P. zu einem festgelegten Ort zu eskortieren.
- Die Klasse, für die Sie sich entscheiden, bestimmt auch Ihre Waffenauswahl.
- Das Spiel bestimmt einen zufällig gewählten Special Forces-Spieler als V.I.P.
- Der V.I.P. ist nur mit einer Pistole bewaffnet, hat aber mehr Gesundheit als die anderen Spieler. Sie merken, dass Sie ein V.I.P. sind, wenn ein Stern auf Ihrem HUD erscheint.
- Der Host legt die maximale Spielerzahl, die Spieldauer, das Punktelimit und die erste Karte fest. Außerdem stellt er Team-Beschuss AN oder AUS.
- Das Special Forces-Team siegt, wenn der V.I.P. seinen Zielort erreicht.
- Die Terroristen gewinnen, wenn der V.I.P. stirbt oder er vor Ende der Spielzeit weder gerettet wurde noch fliehen konnte.
- Spieler können nicht wieder einsteigen. Wenn Sie sterben, müssen Sie auf die nächste Runde warten.

SHADOW OPS-TAKTIKEN

Mit diesen Tipps überleben Sie vielleicht:

- Halten Sie zu Beginn einer Mission immer nach guter Deckung Ausschau. Kümmern Sie sich dann um die unmittelbaren Bedrohungen und gehen Sie in Deckung, um die Situation in Ruhe zu beurteilen.
- Verwenden Sie die Lehnen-Funktion, wenn Sie in Deckung sind. So können Sie sich ein Bild der Lage verschaffen, ohne zuviel Risiko einzugehen.
- Außer nach links und rechts können Sie sich auch nach oben (in geduckter Position) oder unten (stehend) lehnen.
- Sparen Sie Munition, wenn möglich. Wenn Ihr Vorrat erschöpft ist, sind Sie auf schwächere Waffen wie Pistolen und auf den Nahkampf angewiesen. Manche Gegner lassen Munition und Gesundheitspacks fallen. Vergessen Sie also nicht, sich gut umzusehen, nachdem Sie Gegner erledigt haben.
- Die Schwierigkeitsstufe des Spiels beeinflusst einerseits, wie viel Schaden Sie einstecken und austeilen und andererseits die Effizienz Ihrer Teamkollegen. Sollten Sie das Spiel zu einfach finden, wählen Sie einfach eine höhere Schwierigkeitsstufe.

Das THX-Zertifikat ist Ihre Garantie für eine durchgehend optimale Bild- und Tonqualität. Dieser Spieletitel wurde in einem Studio entwickelt, das die strengen Anforderungen an akustische und visuelle Qualität erfüllt, die von THX gestellt werden, damit Sie die beste Bild- und Tonwiedergabe genießen können.

THX ist eine Marke von THX Ltd., die in einigen Jurisdiktionen unter Umständen eingetragen ist. Alle Rechte vorbehalten.

MITWIRKENDE

ATARI

Peter Wyse
Executive Producer

Aron Drayer
Senior Producer

David T. Brown
Rafael Curulla
Producer

Kyle Peschel
Associate Producer

Mike Webster
Director of Brand Marketing

Andrew Shiozaki
Senior Brand Manager

Matt Frary
Senior PR Manager

Mark Soderwall
Art Director

Greg Marquez
Technical Director

Shawn Monroe
Senior Artist

Steve Martin
Director of Creative Services

Elizabeth Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

David Gaines
Art Director

Rod Tilley
Graphic Designer

Chris Dawley
Documentation Specialists

Norm Schrager
Copywriter

Michael "Gilly" Gilmartin
Director of Publishing Support

Ken Ford
I.T. Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Ezequiel "Chuck" Nunez
Project Manager/Q.A. Supervisor

Dave "Colonel" Strang
Arthur "Paper Cup" Long
Jason "No Nickname" Cordero
Q.A. Supervisors

Juan "TaskMaster" Sanchez
Test Commander

Neil "Shoot Me" Digiacomo
1st Lieutenant

Emily "MegaDoomer" D'Aurora
Mark "DaGunShow" Alibayan
Eduardo "Big Guns" Baraf
Ray "Krieg" Cicero
Marshall "Lone Gunman" Clevesy
Raul "Darkman X" Cruz
Brad "Dose" Johnson
Cesar "DVS Clevvy" Estrada
Jason "Meth" Johnson
Marco "Mr." Mah
Sam "hi2u" Mansour
Ken "Collateral Damage" Moodie
Stefan 'Pvt. Stash" Nelson
Mike "Wheelman" O'Shea
Piers "Demo-lition" Sutton
Alex "T-bug" Trinidad
Ed "Striker" Toribio
Henry "Rally" Yei
Kendrick "KC" Chan
Kevin "K HO" Hogan
Dan "infekt" Schneider"
Privates

Daniyel "Disconnect" Garcia
Cher "Bunnie" Rocha
Carl "NinjaJeebus" Vogel
Reserves

Jimmy Chiu
Al Flores
Shawn Wyatt
KIA

Dave Strang
Compatibility Lab Supervisor

FILL IN NAME
Compatibility Test Lead

Randy Buchholz
Jason Cordero
Mark Florentino
Chris McQuinn
Cuong Vu
Compatibility Analysts

Ken Edwards
Engineering Services Specialist

Eugene Lai
Engineering Services Technician

Matt Frary
Senior PR Manager

James Gaines
Creative Services

Jon Nelson
Director, Global Web Services

Scott Lynch
Producer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnor Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Materials Planner

Nichole Mackey
Process Planner

Special Thanks
Lorraine Garcia
Patty Swanson
Kristene Lowell
Sona Rae Wyse
Syaa Drayer
Jay Majumdar & SuperComputer, Inc.
Laddie Ervin
Todd Hartwig
Mark T. Morrison
Dorian Richard
Paula Richardson
Susan Tumang
Brandon Smith
Sgt Gilmartin, Michael H USMC
Sandi Smith
Mr. Soop, for his love and support

ZOMBIE STUDIOS

John E. Williamson
Lead Designer

Mark Long
Producer

Daniel Sipes
Associate Producer

Shawn Mulanix
Art Director

Bill Wright
Technical Director

Joe Zajonc
Audio Director

Bill Black
Doug Stone
Casting Directors

Ron Haskins
Ron Chang
Military Advisors

Richard Starr
Lead Level Designer

Russell Nelson
Lead Programmer

Eric Eye
Lead Texture Artist

Matt Rapelje
Lead 3D Artist

Neil Alphonso
Lead Gameplay Scripter

John Young
Sound Designer

Jay Parker
Rob Faison
Wes Cumberland
Mark Teo
Kristofel Munson
Marcin Wieczorek
Mike Bell
John Lykins
Paul Furio
Patrick Hackett
William Perone
Patrick Sebring
Programming

Derek Chatwood
Mike Rice
Erik Bretz
Nate Hall
Trent Martinez
Eric Rueter
Richard Dormer
Level Design

Michael Gehri
Cinematics Artist

Paul Steed
Daniel Sipes
Julian DePuma
Shane Moura
Kevin Dalziel
Steve Klett
Levi Hopkins
Character Art & Animation

DKE
Motion Capture

Laureen Lafave
Texture Artist

Anthony Lampa
Matt Newman
Bryan Koszoru
Eli Hanselmann
Ben Shively
Seung Hyun Lim
Ken Taya
Nick Kondo
John "Hojo" Gayness
David Cleeton
3D Artists

Camisha Jackson
Chris Ewers
Storyboard Artists

Adin Clark
John Epp
Josie Nutter
Brett Holton
Masaru Hirose
Gameplay Scripting

Dak Babone
Katalina Gatonova
Riff Hutton
Endre Hules
Alex Veadov
Hawthorne James
Dean Elliot
MAF
S.A.F.
Charles Fathy
Rafael Curulla
Rudy
Elo
Dido
Vahe Bejan
Armen Khanyan
Bill Black Helo
Mark Long
Joe Zajonc
Shawn Mulanix
Voice Actors

Special Thanks
USS Constellation
Matson Navigation
Rich Kinney
Kake Kazdal
Janice Butler
Aramis VanSandt
Tim Sweeny
Steven Olge
Erik de Neve
Joe Graf
Albert Reed
Steve Sinclair
Josh Adams
Andrews Schiedeker
Warren Marshall
Daniel Vogel
James Golding
Jack Porter
Sean Cavanaugh
Maya Rish

ATTITUDE STUDIO

Antoine Charreyron
Director

Rémi Brun
Motion Capture Director

Pierre Avon
Setup & Animation Supervisor

Pascal Lemaire
Layout Supervisor

Stéphane Marty
Visual Effects Supervisor

Laurent Martin
Research and Development Director

Laurent Guilleminot
I.T. Director

Noémie Bercot
Production Coordinator

François Lourdin
V.P. Production

Alexis Delahaye
David Encinas
Yvan Gomez
Emmanuel Gorinstein
Farid Kermici
Storyboarders

Sabrina Curkgian
Casting

Patrice Guillain-Paoli
Yves Le Caignec
Anne Le Chartier
Sofiane Meyraud
Anthony Royer
Actors

Nessim Debbiche
First Assistant Director

Aurélien Agathon
First Shooting Supervisor Assistant

Arnaud Debels
Second Shooting Supervisor Assistant

Anne-Laure Battail
Shooting Supervisor

Sylvie Mouchenik
Costume Designer

Karim Hamache
Christian Dupeux
Set Constructors

Nicolas Vitte
Floor Plan Operator

Patrick Guyot
Floor Manager

Jérôme Brack
Emmanuelle De Amezaga
Assets Checking

Anne-Laure Battail
Christophe Cerruti
Christophe Cheul
Christophe Corréani
Abdenour Daoudi
Olivier Forgeot
Julien Hassenforder
Xavier Jacolot
Julien Robert
Frank Vayssettes
Motion Capture

Eric Bacquet
Patrick Giusiani
Alexandre Henri
Vincent Lemaire
Sy-Pheng Lim
Patrick Porcher
Matthieu Razungles
Neïla Terrien
Emmanuel Vergne
Setup & Keyframe Animation

Julien Mazon
Yacine Taoufik
David Vandergucht
Henri Zaitoun
Framing and Editing

Christian Lemercier
Chahn Ly
Christophe Sauveur
Alex Vitet
Lighting and SFX

Guillaume Aliquot
Laurent Helmlinger
Eric Krebs
Iranji Pirouzi
Philippe Raoux
Conformation

Marie-Cécile Auzeill
Adrien Crochet
Philippe Delorme
Hervé Faynel
Julien Frantz
Benjamin Godon
Sébastien Masino
Alexandre Verlhac
Research and Development

Special Thanks

Sylvia Abenzoar
Elisabeh Baur
Jérôme Brack
Annika Boman
Franck Clément La Rosière
Gil Cornut
Jean-Paul Da Silva
Céline Devie
Jérôme Desvignes
Carole Djaouti
Agnès Duval
Giselda Figueroa
Jérôme Grillon
Samantha Guanine
Boris Hertzog
Marie Hudelot
André Leyronnas
William Le Henanff
Mun Lo
Marc Miance
Sandrine Nguyen
Olivier Renouard
Pascal Raimbault
Frédéric Simonot
Frédéric Vandenberghe

Sound Design and Mixing by Soundelux Design Music Group and Signet Sound Studios

Peter Zinda
Sound Designer

Becky Allen
Executive Producer

Amanda Wyatt
Producer

Scott Martin Gershin
Creative Director

Dori Amarillo
Recording, Mixing and Co-producer

Paul Taylor
Orchestrating and Copying

Bill Black Audio Video

www.billblackaudio.com

Bill Black and Doug Stone
Voice Over Casting

Bill Black
Voice Over Directing

SCREENPLAY BY

Ric Roman Waugh and Tag Mendillo

STORY BY

Mark Long
Ric Roman Waugh
Tag Mendillo
Antoine Charreyron
Rafael Curulla
John E. Williamson

ORIGINAL MUSIC COMPOSED AND PRODUCED BY

Inon Zur
www.inonzur.com
MUSIC RECORDED BY
The Northwest Symphonia

VERY SPECIAL THANKS TO

Keith Boskey at ICM
Mark Rein & Tim Sweeney at Epic Games
Augustin Navarrete at Gentle Giant
Bob Rice at Four Bars Intertainment
Joseph O. Vogel, Robert A. Hewitt, Dr. Mark Tuffy and Andrew Poulain at THX Ltd.
Keith Boskey
Prashanth Kannan
Rohit Agarwal and
Megha H D

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicolaï
Senior VP of International Operations.

REPUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Maxime Loppin
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Weronica Larson
Localisation Project Manager

Diane Delaye
Localisation Project Manager

Olivier Caudrelier
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Marie Sliwa / Sandrine Dubois
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux/Fanny Giroud/Mike Shaw/Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover
Quality Director

Mawart Carine / Vincent Laloy
Quality Control Project Managers

Lisa Charman
Certification Project Manager

Pierre Marc Bissay
Product Planning Project Manager

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM

Martin Spiess
European Marketing Senior VP

Cyril Voiron
European Group Marketing Manager

Aidan Minter
European Product Manager

John Tyrrell
European Communications Manager

LOCAL MARKETING TEAM

Italian Product Manager - Andrea Loiudice
French Product Manager – Alexandre Enklaar
German Product Manager – Stephan Pietsch
Spanish Product Manager – Carlos Sacristan
UK Product Manager – Charlotte Brown

SPECIAL THANKS TO :

RelQ
Prashanth Kannan
Sreevatsa.S
Rohit Agarwal
Swamy.A.M
Vivek.
Absolute quality / Linda Dahlberg
ACE
Petrol
KBP / Nick Underwood
Synthesis / Emanuele Scichilone & Mauro Bossetti

Best played with...

Logitech

...Logitech Gaming Equipment!

MX™510
Optical Performance Mouse

NetPlay™ Controller
for PlayStation®

Driving Force Pro™
for PlayStation®

Cordless Action™ Controller
for PlayStation®

Cordless Precision™ Controller
for Xbox®

Cordless
Rumblepad™ 2

Extreme™ 3D Pro

Z-3e

X-620

Die Gesamtübersicht aller Logitech Gaming-Produkte für PC, PlayStation und Xbox finden sie unter

www.logitech.com

Spiel, Satz & Sieg:

Werden Sie noch heute 4PlayersVIP!

Deutschlands großes Online-Spieleportal 4Players.de lädt Sie ein, sämtliche 4PlayersVIP-Vorteile zu testen – selbstverständlich kostenlos und unverbindlich*:

- exklusive Video-Berichte
- kostenlose Downloads
- knackige InGame-Videos
- Top- Gewinnspiele
- und vieles mehr!

Neugierig geworden? Einfach auf **www.4Players.de/TS** anmelden und zehn Tage lang **gratis** in unserem exklusiven Angebot stöbern!

www.4Players.de ...just playing games.

*Angebot nur 1x pro Nutzer gültig. 4Playes ist berechtigt, die Aktion jederzeit und ohne Ankündigung zu beenden.

NOTIZEN

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.